

Anleitung Labyrinth

Folgende Komponenten werden für diese Aufgabe benötigt:

Bühnenbilder

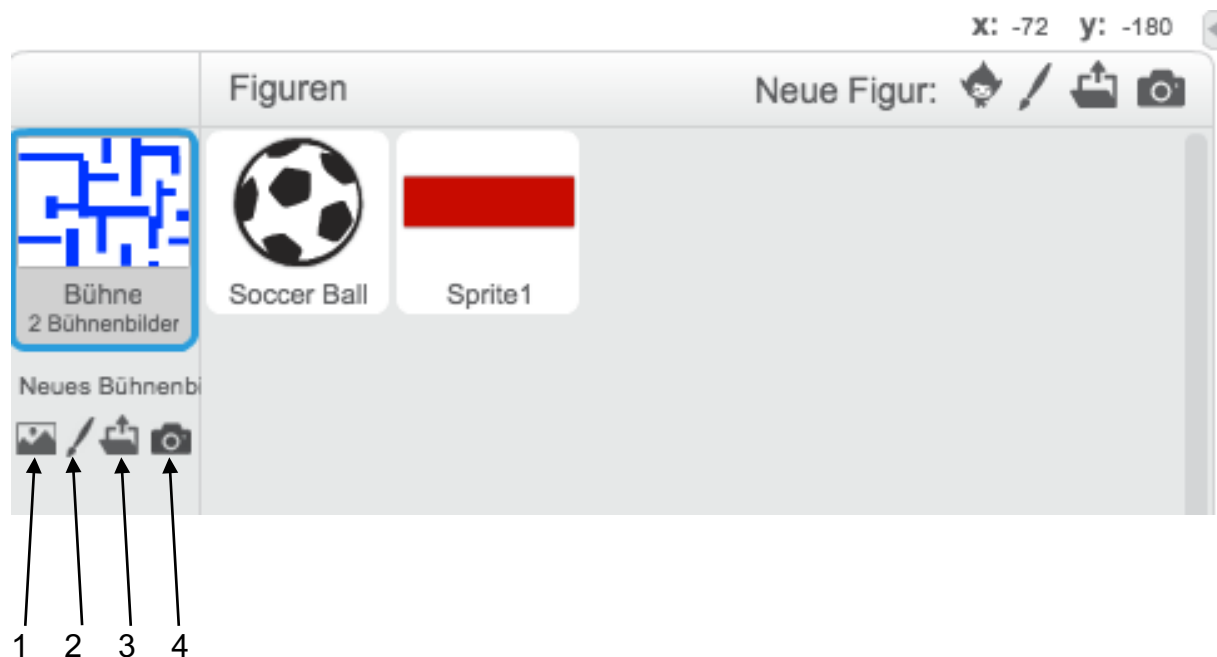
Figuren

Kostüme

Scripte

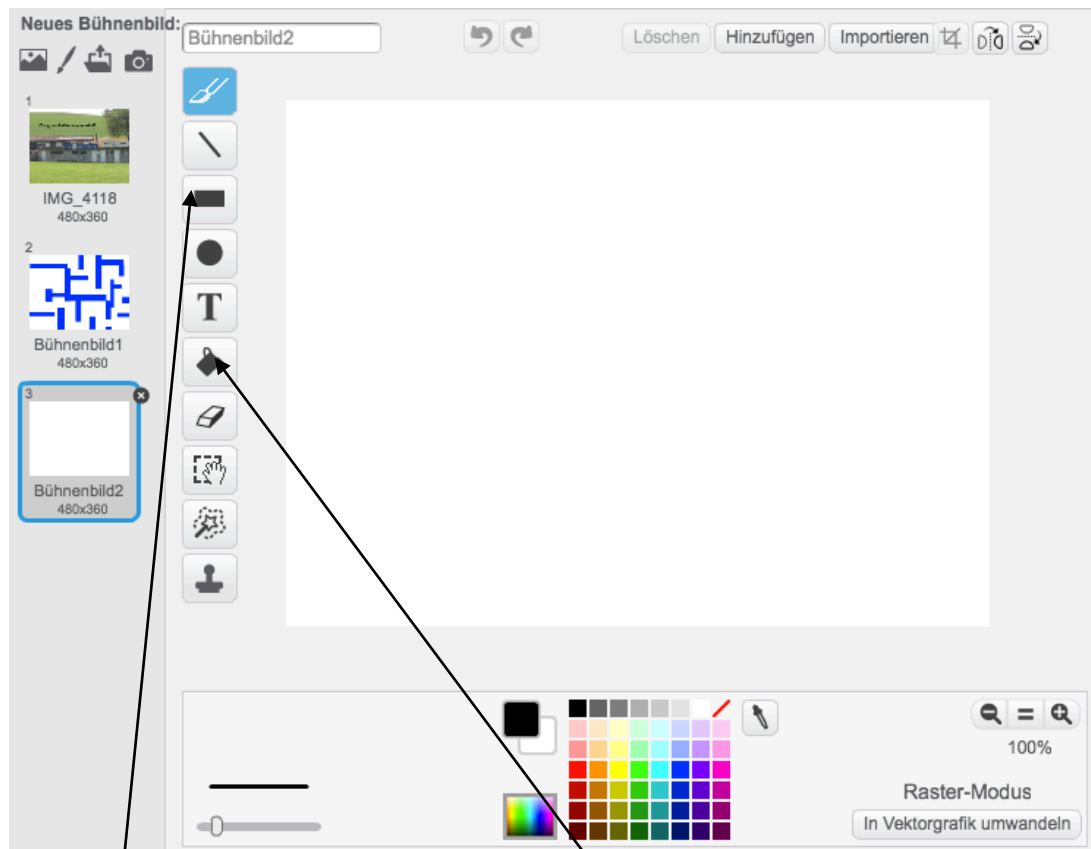
Bühnenbild, Figuren und Kostüme

1. Bühnenbilder auswählen oder erstellen:



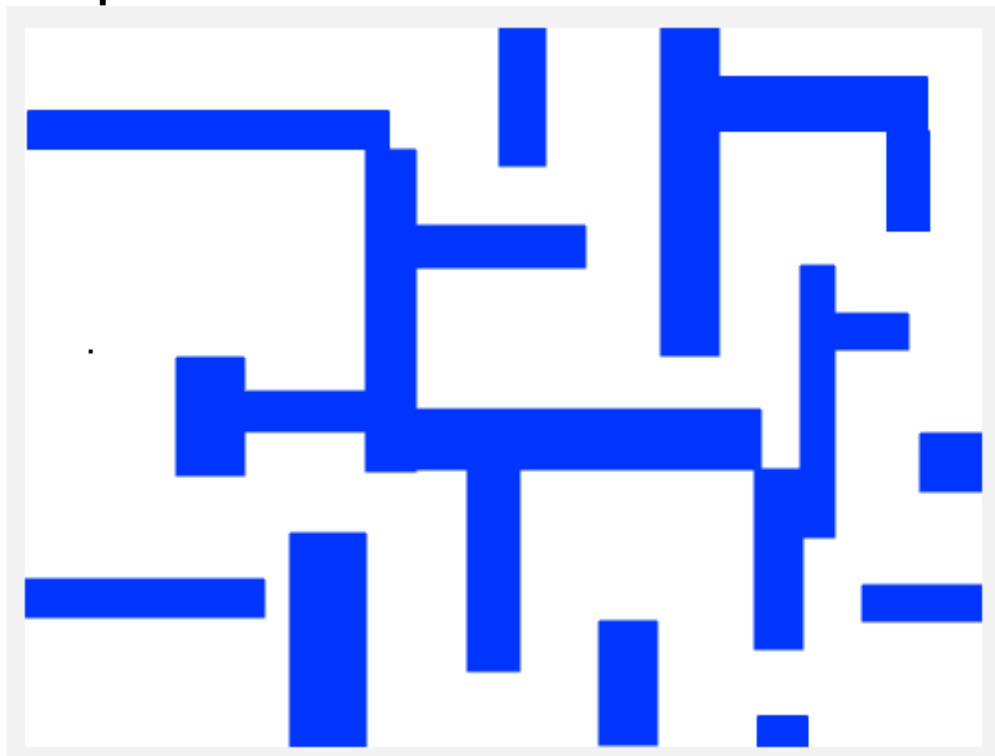
1. Bühnenbild aus der Bibliothek
2. Neues Bühnenbild zeichnen
3. Bühnenbild aus einer Datei laden
4. Neues Bühnenbild von Kamera

2. Neues Bühnenbild zeichnen:

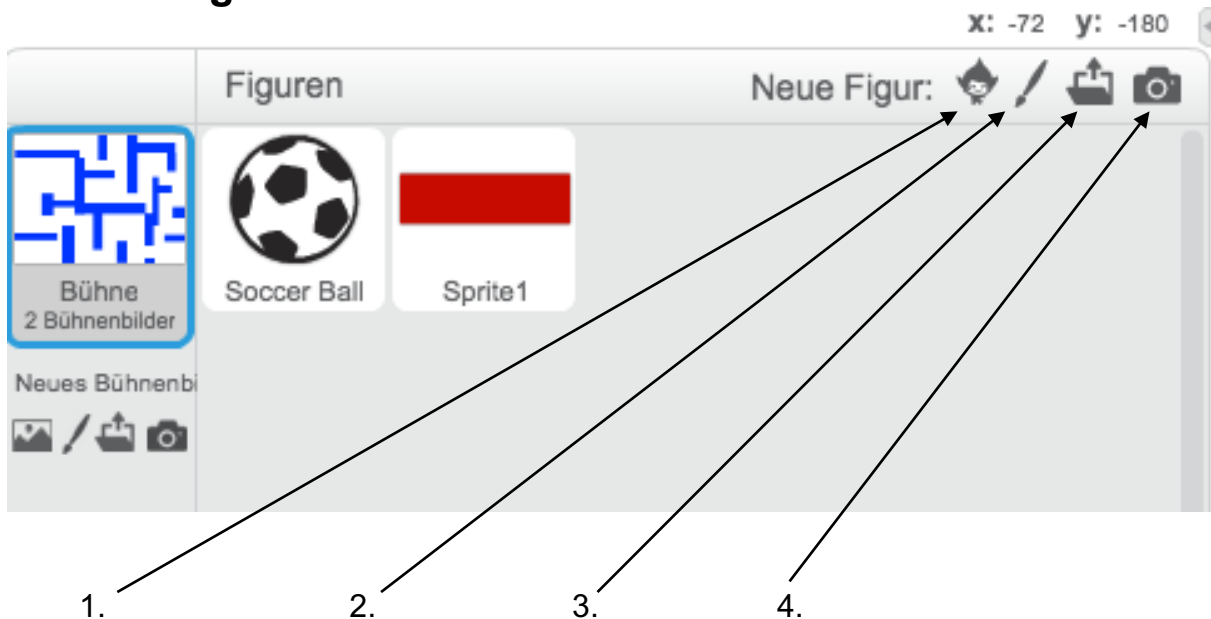


Mit Rechteck ein Labyrinth zeichnen (inkl. Ausfärben)

Beispiel:

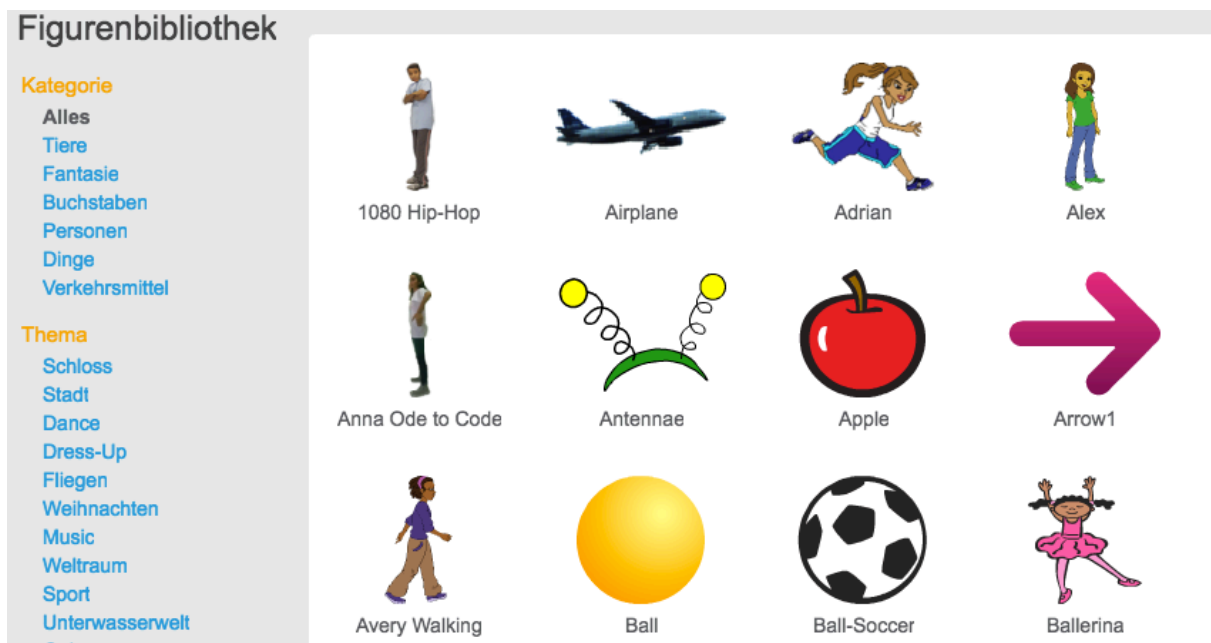


3. Neue Figur

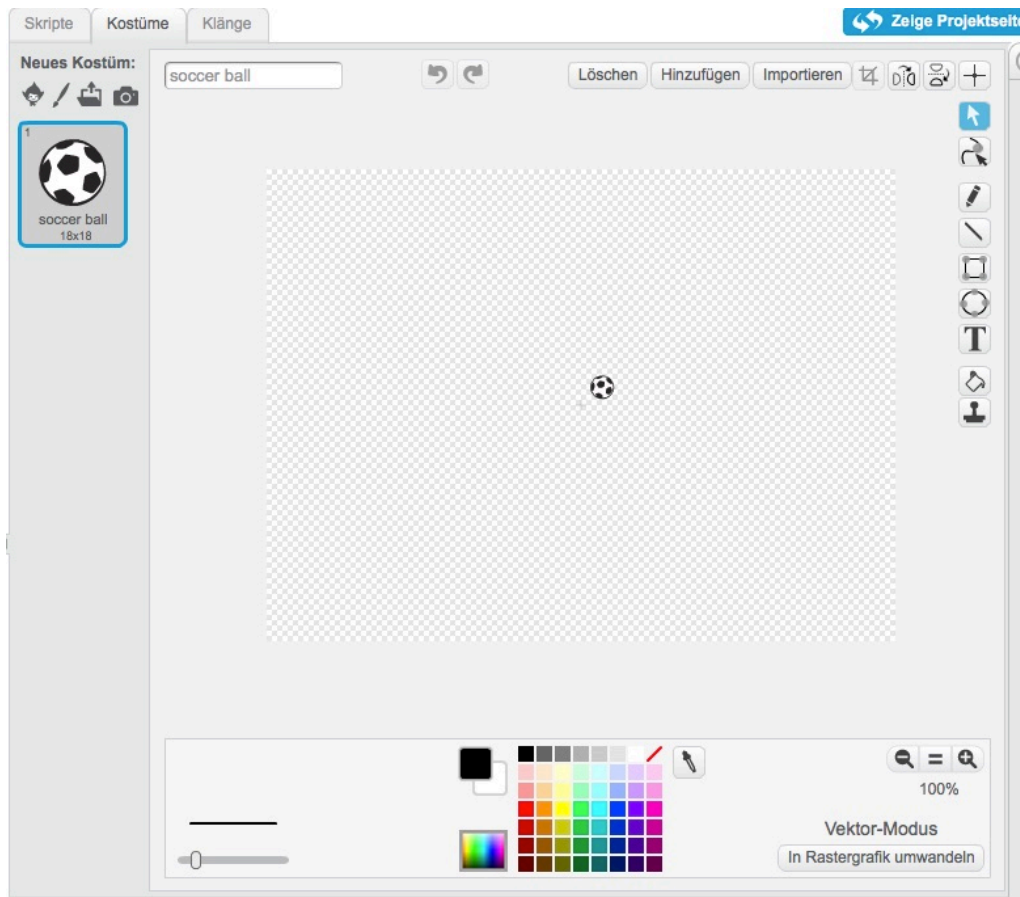


1. Figur aus der Bibliothek
2. Neue Figur zeichnen
3. Figur aus einer Datei laden
4. Neue Figur von Kamera

Figur aus der Bibliothek



4. Kostüm anwählen, Grösse anpassen und zentrieren

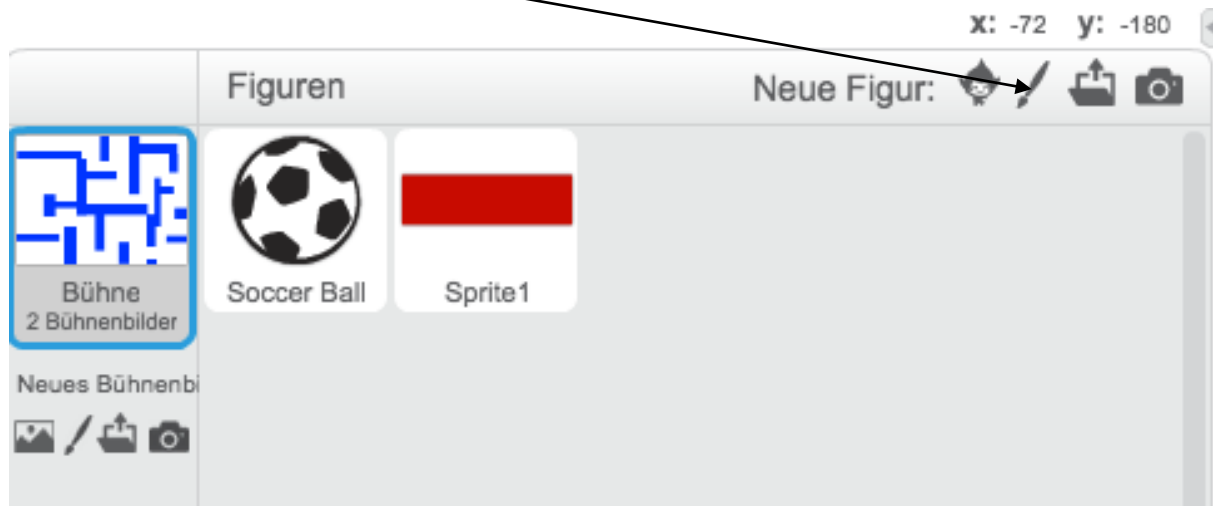


5. Einstellungen Fussball



Wichtig: Drehmodus

6. Kostüm 2 zeichnen – Sprite1



Programmieren



Hier werden die einzelnen Blöcke ausgewählt.

1. Script für „Soccer Ball“

1. „Wenn .. angeklickt“
muss immer am Anfang
sein

2. Aussehen, Bühnenbild
und Position

3. Bewegung mit den
Pfeiltasten und Schritte
definieren

4. Schleife: falls Farbe
blau berührt wird, gehe
zu Anfangsposition

5. Wenn das Bühnenbild
wechselt (in Sprite 1
definiert) – verstecken.



2. Script für „Sprite1“

Position von „Sprite1“ bleibt immer – kann manuell auf dem Bühnenbild platziert werden.

1. „Wenn .. angeklickt“
muss immer am Anfang sein

2. „Zeige dich“

3. Schlaufe: falls „Soccer Ball“ berührt wird,
wechsle zu Bühnenbild „IMG_4118“

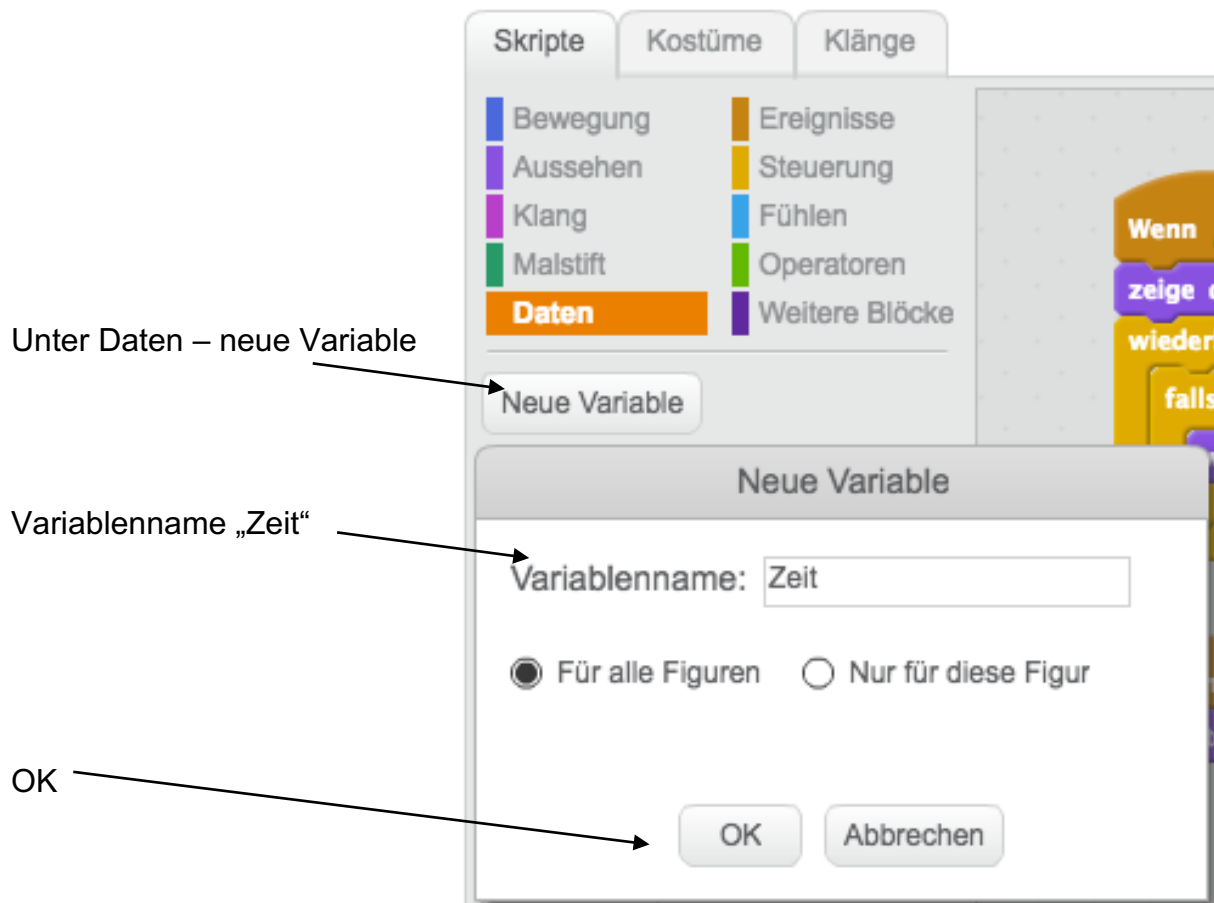
4. Wenn das Bühnenbild wechselt - verstecken.



Erweiterung – Variable „Zeit“

1. Variable „Zeit“ erstellen

I

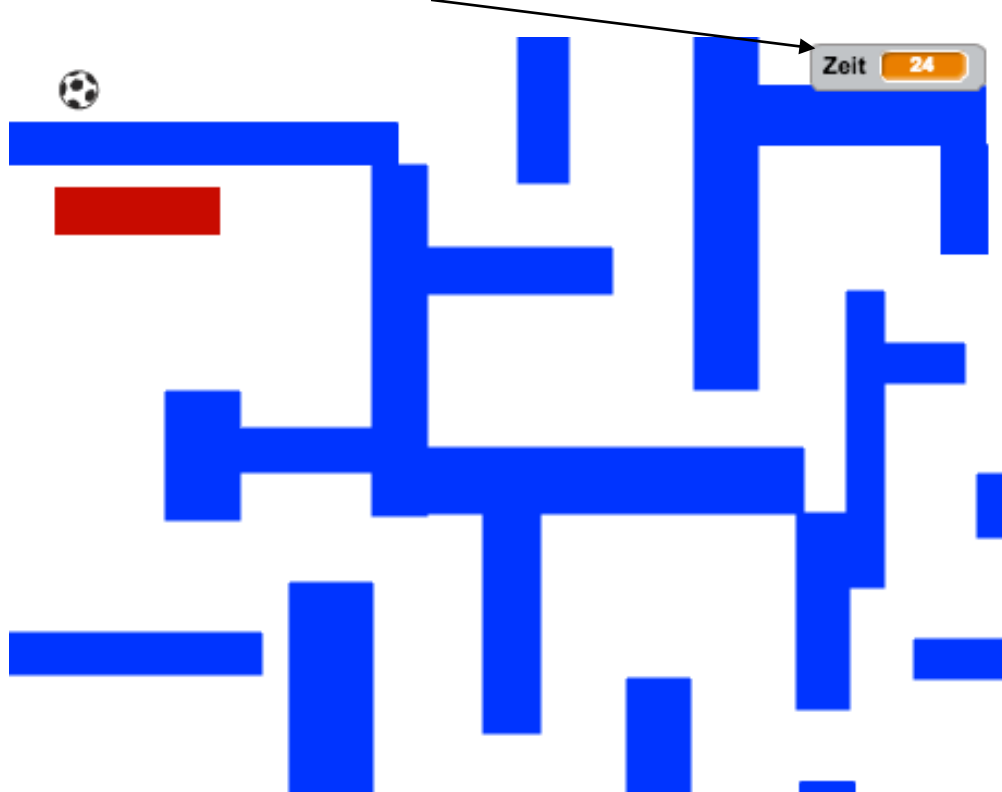


2. Variable „Zeit“ sichtbar machen

Variable „Zeit“ sichtbar machen

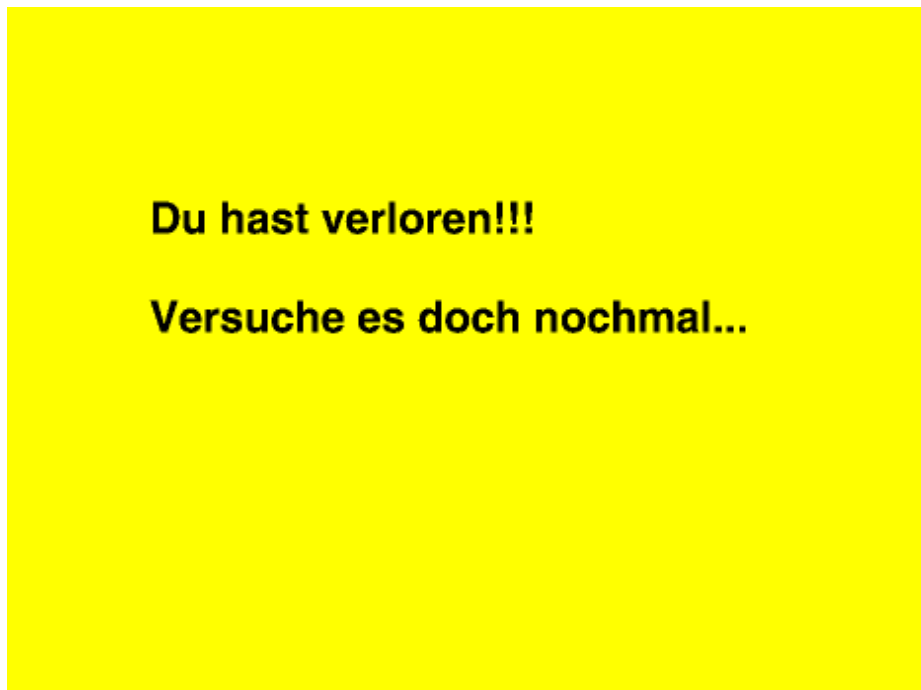


3. Variable „Zeit“ auf dem Bühnenbild platzieren



4. Bühnenbild erstellen

Weiteres Bühnenbild erstellen, falls das Labyrinth nicht rechtzeitig durchquert wird



5. Script ergänzen bei „Sprite1“

Variable „Zeit“ zeigen

Zeit auf 25 setzen

Schleife, bis Zeit = 0

Jeweils 1 Sekunde warten, dann Zeit um -1 ändern

Wenn Zeit = 0: Bühnenbild Wechseln

Variable „Zeit“ und „Sprite1“ verstecken

The script consists of the following blocks:

- Wenn angeklickt
- zeige Variable Zeit
- setze Zeit auf 25
- wiederhole bis Zeit = 0
 - warte 1 Sek.
 - ändere Zeit um -1
 - falls Zeit = 0 dann
 - wechsle zu Bühnenbild Bühnenbild2
- verstecke Variable Zeit
- verstecke dich

6. Script ergänzen bei „Soccer Ball“

Beim Wechsel des Bühnenbildes - verstecken

